



Judul Tugas Akhir Skripsi:

**STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL MOTIF *ROLEPLAYER* PADA GRUP
LAPAK PROMOSI (LPM) SEME UKE *ROLEPLAY* DI TELEGRAM**

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi.

Nama : Amara Azzahra

NIM : 1910411194



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
VETERAN JAKARTA**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, semua data, dan sumber yang dikutip maupun yang dirujuk ini telah saya nyatakan adalah benar. Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Amara Azzahra

NIM : 1910411194

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 25 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Amara Azzahra

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amara Azzahra
NIM : 1910411194
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL MOTIF *ROLEPLAYER* PADA GRUP
LAPAK PROMOSI (LPM) SEME UKE *ROLEPLAY* DI TELEGRAM**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 23 Januari 2024

Yang menyatakan,



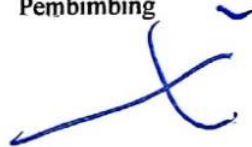
Amara Azzahra

PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : Amara Azzahra
NIM : 1910411194
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
JUDUL : Studi Etnografi Virtual Motif *Roleplayer* Pada Grup Lapak Promosi (LPM) Seme Uke *Roleplay* Di Telegeam

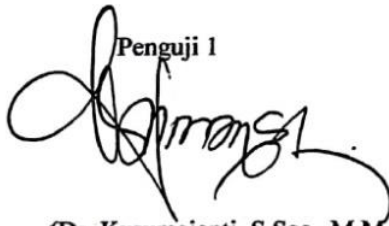
Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



(Munadhil Abdul Muqsith, M.I.Kom., Ph.D)

Penguji 1




(Dr. Kusumajanti, S.Sos., M.M., M.Si)

Penguji 2



(Windhiadi Yoga Sembada., S.I.Kom., M.Si)

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Azwar, SS., M.Si

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 8 Januari 2024

STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL MOTIF ROLEPLAYER PADA GRUP LAPAK PROMOSI (LPM) SEME UKE ROLEPLAY DI TELEGRAM

AMARA AZZAHRA

ABSTRAK

Penelitian ini meneliti mengenai fenomena *Roleplayer* yang ada pada grup lapak promosi (LPM) Seme Uke *Roleplay* yang memanfaatkan fitur Telegram sebagai wadah komunitas *Roleplay* yang tertarik memainkan peran dengan karakter virtual laki-laki. Grup ini memiliki keunikan dimana anggota grupnya diharuskan memiliki identitas virtual laki-laki. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui motif apa saja yang mendasari pemain *Roleplayer* ini dalam mengkonstruksikan identitas dan bergabung menjadi salah satu bagian dari grup LPM Seme Uke *Roleplay*, melalui pengembangan teori CMC dan teori *Standpoint*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif etnografi virtual dengan pendekatan Analisis Media Siber yang mencakup level ruang media, level dokumen media, level objek media, dan level pengalaman. Data primer dan sekunder diambil dengan teknik pengambilan sampel melalui observasi dan *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa grup LPM SEME UKE RP berdiri untuk merujuk isu perkumpulan kelompok marginal pada *Standpoint theory*. *Roleplayer* merupakan pengguna yang masih melakukan pencarian identitas diri. Aktivitas utama yang terjadi di dalam grup adalah kegiatan promosi sebagai *group culture* yang mendukung adanya proses interaksi. Motif yang paling banyak mendasari pengguna yakni diurutkan dari motif hiburan, motif identitas pribadi, motif integrasi dan interaksi sosial, serta motif informasi. Penelitian ini menemukan adanya potensi perubahan perilaku mengenai gender dan orientasi seksual yang terbagi menjadi tiga aspek, yakni perasaan, perilaku dan pola pikir.

Kata kunci: *Telegram, Roleplayer, Motif, Perubahan Perilaku, Homoseksual*

**A VIRTUAL ETHNOGRAPHIC STUDY OF ROLEPLAYER'S MOTIVES
IN THE SEME UKE *ROLEPLAY* PROMOTION GROUP (LPM) ON
TELEGRAM**

AMARA AZZAHRA

ABSTRACT

This research examines the Roleplayer phenomenon in the Seme Uke Roleplay promotion group (LPM), which utilizes Telegram features as a forum for Roleplay communities interested in playing roles with male virtual characters. This group is unique because its members must have a male virtual identity. The researchers conducted this study to uncover the motives that underlie the Roleplayer in constructing identity and joining as part of the LPM Seme Uke Roleplay group, utilizing the development of CMC theory and Standpoint theory. This research uses a descriptive qualitative method of virtual ethnography with a cyber media analysis approach that includes the level of media space, media documents, media objects, and experience. The researcher collected primary and secondary data using observation and purposive sampling techniques. The results showed that the LPM SEME UKE RP group was established to refer to the issue of marginalized group associations in Standpoint theory. Roleplayers are users who are still searching for self-identity. The main activity in the group is promotional activities as a group culture that supports the interaction process. The motives that most underlie users are sorted from entertainment, personal identity, social integration, interaction, and information. This study found the potential for behavioral changes regarding gender and sexual orientation, which are divided into three aspects, namely feelings, behavior, and mindset.

Keywords: *Telegram, Roleplayer, Motives, Behavioral Changes, Homosexual*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa peneliti ucapkan kepada Allah SWT karena atas Rahmat dan Karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan Skripsi dengan judul “Studi Etnografi Virtual Motif *Roleplayer* Pada Grup Lapak Promosi (LPM) Seme Uke *Roleplay* Di Telegram” yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Prodi Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Perjalanan panjang telah peneliti lewati dalam pengerjaan Skripsi ini. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan penuh hormat pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. S. Bektu Istiyanto, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik;
2. Bapak Dr. Azwar, SS., M.Si selaku Ketua Program Studi;
3. Ibu Dr. Ana Kuswanti, M.Si selaku Dosen Pembimbing Akademik;
4. Bapak Munadhil Abdul Muqsith, Ph.D, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu menyempatkan waktu dan tenaga untuk memberikan masukan serta saran dalam menyusun penelitian dan penulisan Skripsi ini;
5. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa;
6. Para informan yang telah membantu serta meluangkan waktu untuk bersedia diwawancarai supaya peneliti dapat memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi;
7. Teman-teman yang penulis sayangi: Tasya Noor Amalia, Nurhadelia Wihenny, Nazhifah Dhiya Ananto, Adinda Zahra, Putra Pratama Nabasa, dan Nova Yustika Putri, yang selalu hadir, mendukung, serta membantu penulis dari awal menjalani kehidupan perkuliahan hingga menyelesaikan penelitian Skripsi ini bahkan di saat masa-masa terendah penulis sekalipun;

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Meskipun begitu, peneliti telah memberikan yang terbaik. Peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Akhir kata besar harapan penulis agar Skripsi ini dapat bermanfaat dan semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada kita semua.

Jakarta, 25 Desember 2023

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Amara Azzahra' with a stylized flourish at the end.

Amara Azzahra

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Komunikasi Kelompok.....	9
2.2 Komunitas Virtual.....	11
2.2.1 Komunitas <i>Roleplay</i>	12
2.3 Media Sosial Telegram.....	14
2.3.1 Media Baru	14
2.3.2 Media Sosial Telegram	16
2.4 Motif	18
2.5 <i>Computer Mediated Communication</i>	19
2.6 <i>Standpoint Theory</i>	20
2.7 Kerangka Pemikiran.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Objek Penelitian.....	24
3.2 Jenis Penelitian.....	30
3.3 Teknik Pengumpulan Data	35
3.4 Sumber Data	36
3.5 Teknik Analisis Data	39
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	41
3.7 Tabel Rencana Waktu.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43

4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Level Ruang Media	44
4.1.2 Level Dokumen Media.....	50
4.1.3 Level Objek Media	59
4.1.4 Level Pengalaman	66
4.2 Pembahasan.....	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	107
5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	110

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis Media Siber Oleh Rulli Nasrullah (2022)	34
Tabel 2. Informan Kunci Penelitian	38
Tabel 3. Informan Pendukung	39
Tabel 4. Jadwal Rencana Penelitian	42
Tabel 5. Informasi Limit Telegram	46
Tabel 6. kegiatan Promosi Di Dalam Grup	51
Tabel 7. Informan Melakukan Promosi Diri.....	54
Tabel 8. Kata Kunci Terbanyak Dalam Grup	55
Tabel 9. Motif Informan	80
Tabel 10. Motif Internal dan Eksternal	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah Pertama Pembuatan Akun Telegram	25
Gambar 2. Langkah Ke-2 Pembuatan Akun Telegram.....	25
Gambar 3. Langkah Ke-3 Pembuatan Akun Telegram.....	26
Gambar 4. Langkah Bergabung di LPM SEME UKE RP	26
Gambar 5. Langkah Bergabung Grup LPM SEME UKE RP	27
Gambar 6. Profil Grup LPM SEME UKE RP	29
Gambar 7. Level-Level Analisis Media Siber Oleh Rulli Nasrullah (2017)	34
Gambar 8. Kata Kunci Promosi Grup	52
Gambar 9. Aktivitas Promosi Kelompok.....	53
Gambar 10. Kata Terbanyak Di Grup	57
Gambar 11. Proses Komunikasi Anggota Grup	60
Gambar 12. Interaksi Informan RAN.....	62
Gambar 13. Interaksi Informan AJ.....	62
Gambar 14. Interaksi Informan CA.....	63
Gambar 15. Interaksi Informan NH	63
Gambar 16. Interaksi Informan DU	64
Gambar 17. Budaya Dalam Dunia <i>Roleplay</i>	65
Gambar 18. Motif Pengguna Bermain Peran.....	68
Gambar 19. Faktor Roleplayer Bergabung Grup	80

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir	23
----------------------------------	----